CONTENIDO

1. **INTRODUCCIÓN** 2

2. **REQUISITOS DE SISTEMA** 2

3. **INSTALACIÓN** 3
   - 3.1. Instalación de controladores y software (Mac) 3
   - 3.2. Consumo de energía 3

4. **PRESENTACIÓN** 4
   - 4.1. La tapa 4
   - 4.2. La correa para el hombro 4
   - 4.3. La cara superior 5
   - 4.4. Los conectores 6

5. **CONEXIÓN DE ALTAVOCES** 7
   - 5.1. Conexión de altavoces y/o de un mezclador externo a DJ Console Mk2 7

6. **UTILIZACIÓN DE DJ CONSOLE MK2 EN UNA FIESTA** 7
   - 6.1. Visión general 7
   - 6.2. Selección de una fuente de audio 8
   - 6.3. Utilización del panel de control de DJ Console Mk2 8
   - 6.4. Escucha previa con auriculares 11
   - 6.5. Trabajo con pistas 11
   - 6.6. Aceleración o ralentizado de una pieza 11
   - 6.7. Creación de puntos de entrada (cue) 12
   - 6.8. Creación de bucles 13
   - 6.9. Cambio de una pieza a otra 13
   - 6.10. Utilización del micrófono 16
   - 6.11. Añadido de efectos en una pieza 17
   - 6.12. Scratching 17

7. **COMPATIBILIDAD CON EL ESTÁNDAR MIDI** 19

8. **PREGUNTAS FRECUENTES** 22

9. **SOPORTE TÉCNICO** 23
   - 9.1. Información de garantía 23

1. INTRODUCCIÓN

DJ Console Mk2 es un dispositivo hardware versátil y potente que ofrece posibilidades casi ilimitadas en términos de lo que puedes hacer con la música. Puedes utilizar DJ Console Mk2 por si sola o con un mezclador externo, y puedes mezclar archivos de audio digital y fuentes de audio analógico, incluyendo giradiscos. La utilización de DJ Console Mk2 es fácil de aprender y también ofrece muchas funcionalidades avanzadas, lo que la hace perfecta para todos los usuarios, tanto principiantes como profesionales con experiencia.

DJ Console Mk2 funciona principalmente con archivos de audio digital, incluyendo MP3. Queremos llamar tu atención sobre el hecho de que las creaciones musicales están protegidas por copyright y que debes cumplir con todas las legislaciones aplicables. Te animamos encarecidamente a que respaldes a los artistas adquiriendo legalmente sus obras.

2. REQUISITOS DE SISTEMA

Mac:

- Mac G4 / G5 1,5 GHz / Intel® Core™ Duo 1,66 GHz o superior
- 512 MB de RAM
- Sistema operativo: Mac OS® X 10.4 o posterior
- Puerto USB disponible
- Auriculares y/o altavoces amplificados
- Lector de CD-ROM o DVD-ROM
- Conexión a Internet
- 100 MB de espacio libre en disco duro para algunas aplicaciones
- Micrófono (opcional)

PC:

- Pentium® III / Athlon™ 1 GHz o superior
- 512 MB de RAM
- Sistema operativo: Windows® XP SP2, Vista 32-bits
- Puerto USB disponible
- Auriculares y/o altavoces amplificados
- Lector de CD-ROM o DVD-ROM
- Conexión a Internet
- 100 MB de espacio libre en disco duro para algunas aplicaciones
- Micrófono (opcional)

3. INSTALACIÓN

Debes instalar los controladores de DJ Console Mk2 antes de conectarla al ordenador.

Como los controladores y el software están en un estado de evolución constante, los proporcionados con tu CD-ROM pueden no ser la versión más reciente. Puedes visitar el sitio web de Hercules (ts.hercules.com) para asegurarte de ello y, si es necesario, descargarte la última versión.

3.1. Instalación de controladores y software (Mac)

- Inserta el CD-ROM proporcionado en el lector de CD-ROM.

El CD-ROM de instalación aparecerá en el escritorio.

- Haz doble clic en el icono del CD-ROM y muévete hasta la aplicación de instalación.

- Haz doble clic en la aplicación de instalación y sigue las instrucciones en pantalla para ejecutar la instalación de los controladores de DJ Console Mk2 y el software Virtual DJ 3.

Puede que se te pida que reinicies el ordenador una vez terminada la instalación.

3.2. Consumo de energía

DJ Console Mk2 está optimizada para tener un consumo bajo de energía cuando está conectada al ordenador mediante USB. Si estás utilizando un ordenador portátil, puedes estar seguro de que DJ Console Mk2 no va a consumir gran cantidad de energía de la batería cuando mezcles y hagas scratch de las canciones. Bajo las condiciones más exigentes, DJ Console Mk2 consumirá aproximadamente 350 mA de energía.

Sin embargo, si quieres puedes conectar un adaptador de corriente opcional (no incluido) y olvidarte de preocupaciones sobre el consumo de energía. Asegúrate de que la fuente de alimentación tiene el logo de certificación de la autoridad pertinente de tu país (UL en los Estados Unidos, CE en Europa, etc.). El voltaje de entrada obtenido de un enchufe eléctrico se denomina voltaje de AC (corriente alterna): en los Estados Unidos y en Canadá, el voltaje de AC es de 110V~120V con una frecuencia de 60 Hz, mientras que el voltaje en Europa es de 220V~240V a 50 Hz. La salida de DC del adaptador de corriente debe ser de al menos 350 mA, para un voltaje de salida de entre 7V~9V; el voltaje fuera de este rango producirá que la corriente se consiga exclusivamente del ordenador mediante USB.

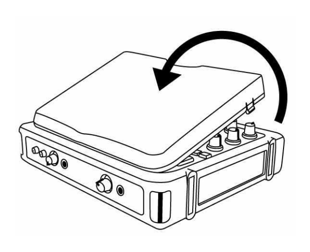
DJ Console Mk2 incorpora un conector macho, lo que significa que necesitarás enchufarla a un adaptador de corriente con un conector hembra. La patilla interior del conector macho mide 2,0 mm de diámetro, mientras que el diámetro exterior máximo del conector es de 6,5 mm. Este tipo de jack se conoce como jack de polaridad positiva central. Por lo tanto, si vas a comprar un

adaptador de corriente, el ideal debería tener las siguientes especificaciones: 9V DC/500 mA; clavija de 2,1 mm x 5,5 mm; polaridad positiva central (⊕-●-⊖).

4. PRESENTACIÓN

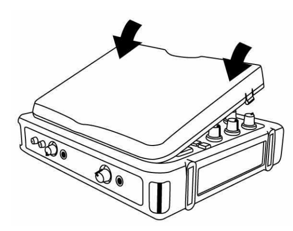
4.1. La tapa

DJ Console Mk2 tiene una tapa, que te permite transportarla sin peligro de dañar su cara superior. Esta tapa también puede fijarse a la cara inferior de DJ Console Mk2 como una base inclinada, permitiéndote utilizar DJ Console Mk2 en condiciones óptimas. Por defecto, la tapa está configurada como una base inclinada.



Para quitar la tapa:

- Da la vuelta a DJ Console Mk2 y colócala en una superficie plana.
- Sosteniendo DJ Console Mk2 con una mano, sujeta la tapa por la abertura **OPEN**.
- Tira de la tapa hacia ti, levantando un lado y después el otro para quitarla.

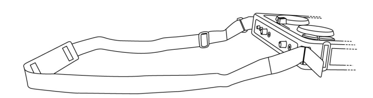


Para volver a poner la tapa:

- Coloca las pestañas de la parte inferior de la tapa en las ranuras correspondientes de DJ Console Mk2.
- Aplica presión en ambos lados de la tapa donde aparece la palabra **CLOSE** hasta que se cierre.

4.2. La correa para el hombro

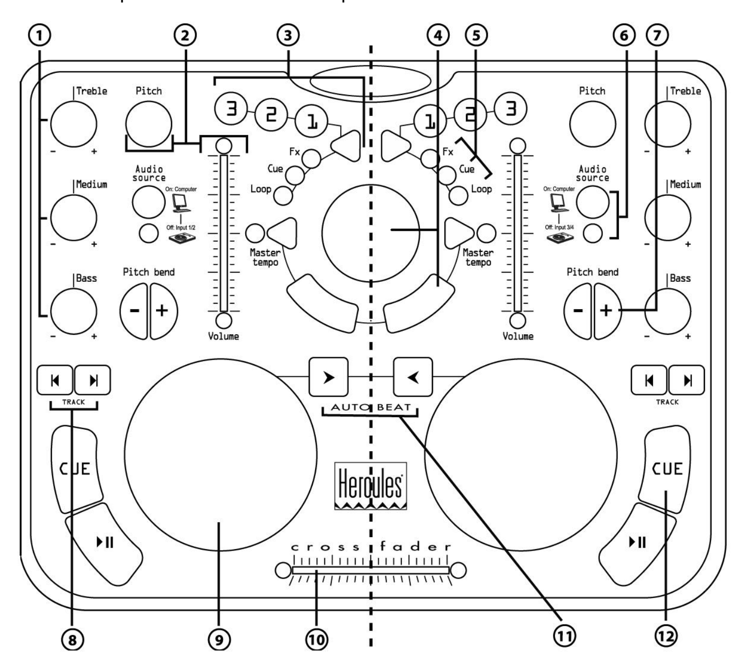
DJ Console Mk2 también incluye una correa para el hombro para un transporte fácil. Para colocar la correa para el hombro:



- Ensarta las solapas de Velcro a través de las dos hebillas de DJ Console Mk2.
- Fija las solapas a la banda de Velcro.

4.3. La cara superior

DJ Console Mk2 tiene varios controles que te permiten interactuar con el software de DJ. Hay dos grupos de esos controles, ya que las secciones izquierda y derecha de DJ Console Mk2 corresponden cada una a un plato distinto en las aplicaciones software de DJ. Más abajo se proporcionan descripciones de las funciones por defecto de cada control.



ENGLISH
FRANÇAIS
DEUTSCH
NEDERLANDS
ITALIANO
ESPAÑOL

1. Corta o aumenta las frecuencias de Bajos/Medios/Agudos
2. Ajusta el volumen, cambia la velocidad de la música (pitch/tempo maestro) en tiempo real
3. Añade al momento efectos, puntos de entrada (posiciones en la canción) o bucles
4. Emulación de ratón o selección de pista
5. LED que indican el modo actual de un solo vistazo
6. Botón de selección de fuente de audio
7. Acelera o ralentiza para conseguir un mezclado más preciso
8. Pista anterior/siguiente o avance rápido/rebobinado
9. Rueda de control tipo vinilo
10. Rápido cross fader para lograr un mezclado continuo entre los 2 platos
11. Sincronización automática de un plato con otro
12. Reproducir/Detener una canción o marcar una posición de la canción

Nota 1: estas son descripciones de las funciones por defecto de DJ Console Mk2, que pueden variar según la aplicación que estés utilizando.

Nota 2: la emulación de ratón se activa mediante el panel de control de DJ Console Mk2 (consulta la sección 6.3. Utilización del panel de control de DJ Console Mk2).

4.4. Los conectores

DJ Console Mk2 incluye múltiples conectores en las caras delantera y trasera. Con esos conectores puedes enchufar múltiples periféricos, como se indica en los siguientes diagramas:

Cara trasera

Entradas RCA estéreo: plato A (1/2), plato B (3/4)

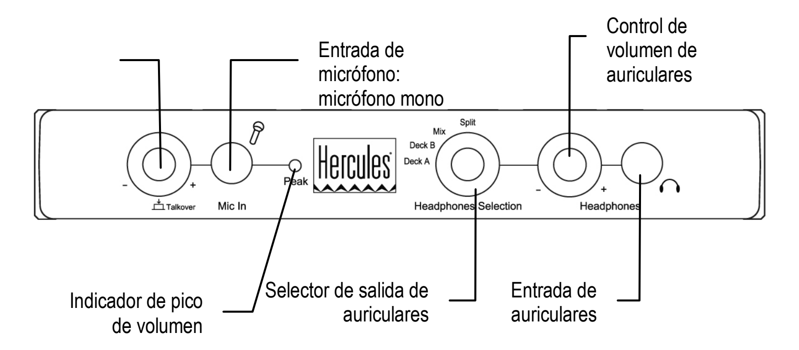
Salidas analógicas minijack y RCA: sistema(s) de altavoces y/o mezclador externo

Tornillos de sujeción de las entradas phono

Interruptores Line In/Phono In (Phono In incorpora un preamplificador de phono)

Entrada de alimentación opcional

Cara delantera



5. CONEXIÓN DE ALTAVOCES

Hay disponibles dos tipos de conectores para conectar altavoces: RCA y minijack. Una clavija RCA corresponde a un canal, mientras que una clavija minijack corresponde a una salida (compuesta por dos canales), lo que explica que haya 4 clavijas RCA y 2 minijack. Selecciona el tipo de clavija según el tipo de altavoces que vayas a conectar. Normalmente, las salidas 1/2 se utilizarán para reproducir mezclas en directo en la sala, y las salidas 3/4 se utilizarán para monitorizar o conectar un mezclador externo. El conector de las salidas 3/4 y el jack de auriculares siempre sacan los mismos datos de audio.

5.1. Conexión de altavoces y/o de un mezclador externo a DJ Console Mk2

- Asegúrate de que el ordenador está apagado y de que el adaptador de corriente opcional está desconectado, si tuvieses uno.
- Conecta los altavoces principales a las clavijas RCA **Output 1/2** (la clavija **1** corresponde al altavoz izquierdo y la clavija **2** al altavoz derecho) o a la clavija minijack **Output 1/2**.
- Si tienes otros altavoces (altavoces de escucha, por ejemplo), conéctalos a las clavijas RCA **Output 3/4** (la clavija **3** corresponde al altavoz izquierdo y la clavija **4** al altavoz derecho) o a la clavija minijack **Output 3/4**. También puedes conectar un mezclador externo a esas clavijas.

Los altavoces y/o el mezclador externo están listos para que los utilices con DJ Console Mk2.

6. UTILIZACIÓN DE DJ CONSOLE MK2 EN UNA FIESTA

6.1. Visión general

Estás a punto de aprender todo lo que un DJ necesita saber para realizar tus primeras fiestas. Comencemos por el principio, es decir, por el montaje de la fiesta: ningún DJ se permitiría llegar sin habérsela preparado, y esta es la causa de que haya organizado su material y seleccionado sus discos de antemano.

Deberías hacer lo mismo ordenando tu música. Echa un vistazo a tu colección de CD y de archivos MP3 y AIFF (para Mac) y selecciona las canciones que vas a utilizar. Para poder mezclar pistas eficazmente, debes conocer las piezas a la perfección.

Una vez que has hecho esto, asegúrate de que tienes todo el hardware que necesitas. ¿Has cogido tu ordenador, DJ Console Mk2, un par de altavoces, auriculares y un práctico micrófono? Perfecto, ¡estás listo para empezar!

Probablemente te estés preguntando a ti mismo: y ahora, ¿cómo comienzo? A modo de introducción, aquí están los principios básicos de pinchar música: un DJ trabaja con dos platos (o giradiscos). El primer plato reproduce una parte de la pieza musical, mientras que el DJ utiliza el segundo plato para escuchar la parte siguiente en sus auriculares. De esta forma puede trabajar en esta segunda parte (acelerándola hasta que tenga el mismo tempo que el resto de la pieza,

etc.) antes de reproducirla. Al final de una parte, el DJ reproduce la otra en el otro plato para hacer una mezcla de las dos partes, creando una transición perfecta.

Lee las secciones siguientes para saber más sobre el arte de pinchar. También te recomendamos que consultes la ayuda del software incluida con DJ Console Mk2.

6.2. Selección de una fuente de audio

Cada plato está equipado con un botón de selección de fuente de audio, situado junto al deslizador de volumen de ese plato. Utilizando ese botón puedes elegir la fuente de audio que se utilizará en ese plato. El LED correspondiente indica el modo en el que estás.

- **El LED está apagado**: estás en modo **Input**. El plato está utilizando lo que proviene de las entradas correspondientes (1/2 para el plato A, 3/4 para el plato B). Esto es perfecto si tienes un giradiscos conectado a una de las entradas, por ejemplo, y quieres hacer scratch utilizando el propio giradiscos.
- **El LED está encendido**: estás en modo **Computer**. El plato está utilizando lo que proviene del ordenador, como archivos MP3. Puedes manipular el audio utilizando DJ Console Mk2 de varias formas (mezclar/hacer scratch, ajustar las frecuencias de Bajos, Medios y Agudos, etc.). Utilizarás una aplicación software, como VirtualDJ, para seleccionar la lista de reproducción, añadir efectos, configurar bucles, puntos de entrada, etc.

Para más información sobre cómo bloquear en un modo, consulta la sección 6.3. Utilización del panel de control de DJ Console Mk2.

6.3. Utilización del panel de control de DJ Console Mk2

El panel de control te permite gestionar los distintos ajustes de DJ Console Mk2.



- **Canales de Salida**: hay 2 conjuntos de deslizadores (1-2, 3-4), que funcionan como controles del volumen maestro de las salidas correspondientes. Puedes alterar el balance (izquierda/derecha) utilizando los deslizadores de balance en la parte superior de cada deslizador del canal de salida. Los pictogramas bajo cada deslizador del canal de salida muestran si el plato correspondiente está en modo Computer o en modo Input (un icono de un ordenador para el modo Computer, un icono de un giradiscos para el modo Input). Puedes

bloquear los canales en un modo haciendo clic en el icono de bloqueo junto a cada pictograma: el rojo significa bloqueado.

- **Canales de Entrada**: para activar la grabación del micrófono o grabar las entradas, haz clic en el icono del micrófono o de la entrada de línea en la parte inferior de esta ventana. Ten en cuenta que cuando grabes del micrófono, pierdes temporalmente la utilización de las entradas 1/2.

Sección **Principal**:

por lo tanto añadir muchos efectos emocionantes a tu música.

- **Activar Talk-Over**: aquí puedes activar una función que te permite hablar en el micrófono por encima de la música que se está reproduciendo en la sala, atenuando o reduciendo el nivel de la música (consulta la sección 6.10. Utilización del micrófono). Puedes seleccionar un nivel de atenuación utilizando el deslizador (**-3**, **-6** o **-9 dB**). El botón **Activar Talk-Over** de esta sección se ilumina cuando esta función está activada.

  Pulsa el botón de talkover/control de volumen del micrófono en la cara frontal de la consola para encender o apagar el micrófono. Cuando el micrófono esté activado, se iluminará el indicador **On Air** de esta sección; cuando el micrófono esté apagado, el indicador **On Air** estará atenuado.

  En esta sección también se muestra el estado de la salida de auriculares: **Deck A, Deck B**, **Mix** o **Split** (consulta la sección 6.4. Escucha previa con auriculares).

Sección **Avanzado**:



- **Jog Wheels Settings**: Aquí puedes seleccionar activar ambas jog wheels (predeterminado), o desactivar una o ambas jog wheels.

- **Curva de cross fader**: esta opción te permite seleccionar ajustes predefinidos para el cross fader, que incluyen las curvas “Beatmix” (una curva “dipless”, o una curva sin descenso), curva con descenso y curva de scratch. Estos diferentes ajustes predefinidos representan distintos puntos donde se corta la música al mover el cross fader de izquierda a derecha y viceversa. Los dos lados de la curva (izquierda y derecha) siempre son una imagen en espejo del otro.

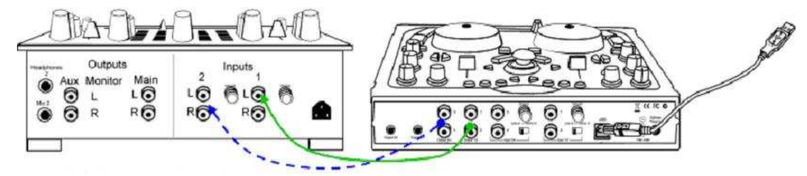
  También puedes bloquear el cross fader en la posición izquierda, derecha o central. Por ejemplo, puede ser útil bloquearlo en la posición central si prefieres cambiar manualmente de

una pista a otra utilizando los deslizadores de volumen en lugar del cross fader. De esta forma, aunque muevas el cross fader, tu salida permanecerá bloqueada en el centro.

- **Mezclador externo**: selecciona esta opción para enviar lo que se esté reproduciendo en el plato A a las salidas 1/2, y lo que se esté reproduciendo en el plato B a las salidas 3/4, para permitirte mezclarlo mediante un mezclador externo. También debes configurar correctamente el software de DJ para que funcione en modo de mezcla externo. El cross fader no funciona en este modo, ni tampoco el selector de salida de auriculares.

  Para utilizar un mezclador externo con DJ Console Mk2:

  - Conecta el mezclador externo a los conectores RCA **Output 1/2** y **Output 3/4**.



  - Activa la opción **Mezclador externo**.
  - Ejecuta tu software de mezclas.

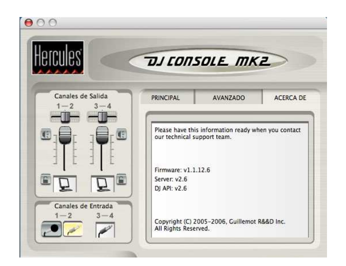
  El sonido reproducido en el plato A se dirige hacia las salidas 1/2 y el sonido reproducido en el plato B hacia las salidas 3/4.

  Para realizar la escucha de los auriculares, debes conectarlos a la salida de auriculares del mezclador externo.

  Si tu mezclador externo es un modelo básico y utilizas fuentes de audio analógicas, te recomendamos que conectes el mezclador directamente a las entradas de DJ Console Mk2, en lugar de conectar la fuente de audio analógica a las entradas y el mezclador a las salidas de DJ Console Mk2, para disfrutar de un sonido perfecto o ajustar la ganancia a un nivel más reducido. Con un mezclador externo de calidad profesional, te recomendamos que pongas la ganancia a +4 dB.

- **Activar DJ Mouse**: esta opción activa la emulación del ratón, que te permite mover el puntero del ratón mediante el ministick.

Sección **Acerca de**:



- Proporciona información relativa a la versión del panel de control de DJ Console Mk2. Es importante que proporciones esta información a nuestro personal de servicio técnico cuando contactes con Hercules por teléfono o correo electrónico.

6.4. Escucha previa con auriculares

Para preparar su reparto musical, un DJ hace una escucha previa con auriculares: escucha una pista en sus auriculares mientras que la otra está siendo reproducida en los altavoces, lo que le permite ajustar el tempo para que las pistas fluyan juntas de una pieza. También puedes añadir un efecto de audio, colocar un punto de entrada (marcador) para empezar en un punto específico de una pista, crear bucles rítmicos, ajustar frecuencias de bajos, medios y agudos, etc.

DJ Console Mk2 te permite realizar esta clase de escucha previa con auriculares. Puedes seleccionar lo que estás escuchando en los auriculares utilizando el selector de salida de auriculares, situado en la cara delantera de DJ Console Mk2.

- Posición **Deck A**: escucha en los auriculares lo que se está reproduciendo en el plato A.

- Posición **Deck B**: escucha en los auriculares lo que se está reproduciendo en el plato B.

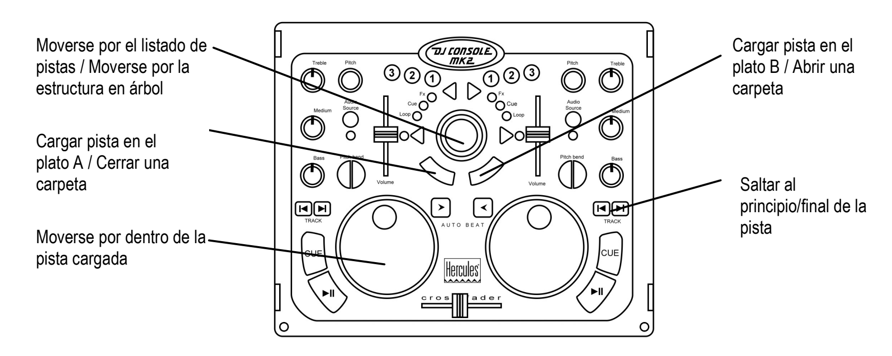
- Posición **Mix**: escucha en los auriculares lo que se está reproduciendo en las salidas 1/2.

- Posición **Split**: en Virtual DJ, esta función no está asignada.

Nota: en el modo de mezclador externo, el selector de salida de auriculares no tiene efecto.

6.5. Trabajo con pistas

El diagrama siguiente ilustra las funciones asignadas a los controles en Virtual DJ 3.



6.6. Aceleración o ralentizado de una pieza

Ya estás escuchando una de las pistas en tus auriculares. La razón principal para hacer esto es para sincronizar el tempo, que consiste en igualar la velocidad de la pieza que estás escuchando con la de la pieza que se oye por los altavoces. De esta forma puedes mezclar las dos piezas

juntas suavemente cuando cambies de un plato a otro. Hay dos formas de regular la velocidad de una pieza: ajustando el pitch y el tempo maestro.

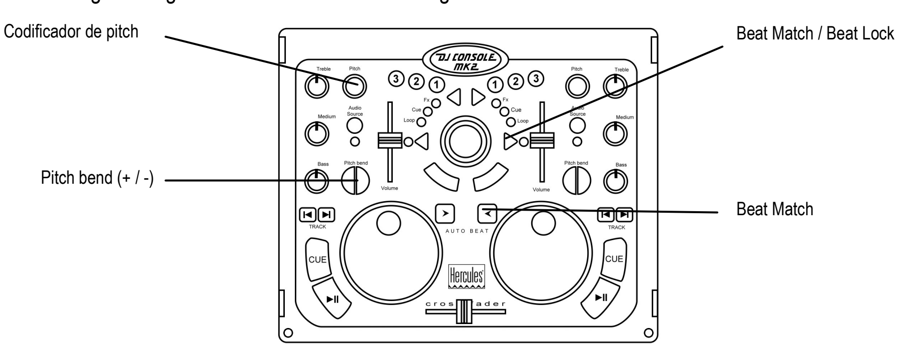
En los platos de vinilos, el pitch permite ajustar la velocidad de rotación del mismo. Por lo tanto, este ajuste cambia la velocidad de una pieza modificando su tonalidad general (por ejemplo, una pieza que se acelera de forma significativa sonará con un pitch más alto, o más aguda).

La función de corrección de tono te permite modificar el pitch de la música manteniendo los mismos BPM.

Por lo tanto puedes utilizar una de las ruedas de **Pitch** de DJ Console Mk2 para modificar el pitch de una pieza.

Nota: Debes desactivar la función de sincronización automática de un plato para poder cambiar el pitch de dicho plato.

El diagrama siguiente ilustra las funciones asignadas a los controles en Virtual DJ 3.

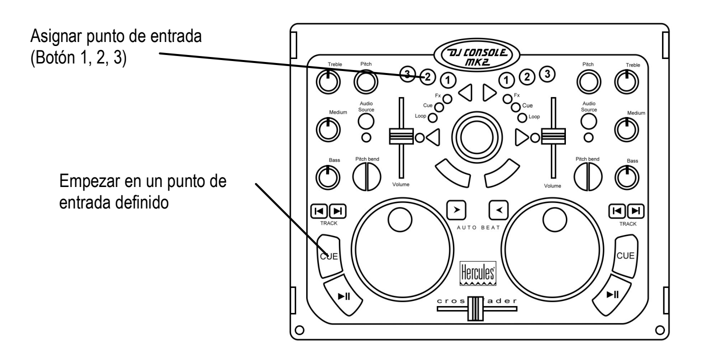


Consulta el manual en PDF de Virtual DJ 3 para más información.

6.7. Creación de puntos de entrada (cue)

Puedes insertar un punto de entrada para iniciar la reproducción en un punto específico de la pista.

El diagrama siguiente ilustra las funciones asignadas a los controles en Virtual DJ 3.

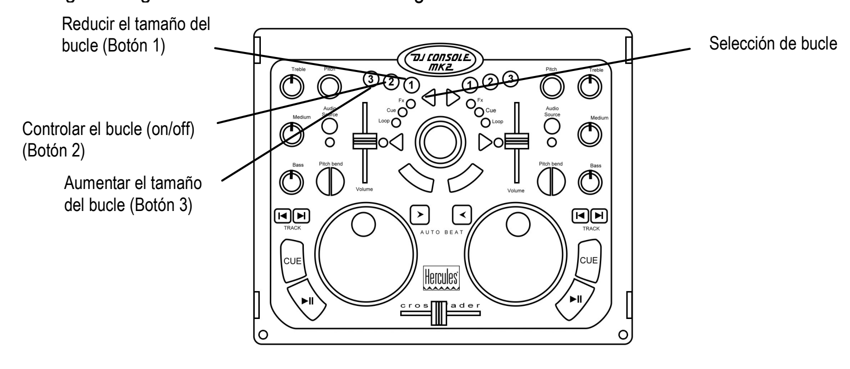


Consulta el manual en PDF de Virtual DJ 3 para más información.

6.8. Creación de bucles

También puedes crear bucles, que son secciones de una pieza repetidas infinitamente.

El diagrama siguiente ilustra las funciones asignadas a los controles en Virtual DJ 3.



Consulta el manual en PDF de Virtual DJ 3 para más información.

6.9. Cambio de una pieza a otra

El arte del mezclado consiste en preparar la pieza siguiente mientras se está reproduciendo una pieza dada. Cuando la pieza que se está reproduciendo llega a su fin, el DJ cambia de una pieza a otra de forma progresiva utilizando el cross fader, que regula el volumen de los dos platos. Estás técnicas te permiten evitar los espacios vacíos entre dos piezas.

DJ Console Mk2 te permite trabajar con fuentes de audio digitales y analógicas. Esta sección te proporcionará algunos ejemplos prácticos de cómo puedes cambiar de una pieza musical a otra y de una fuente de audio a otra utilizando el software VirtualDJ.

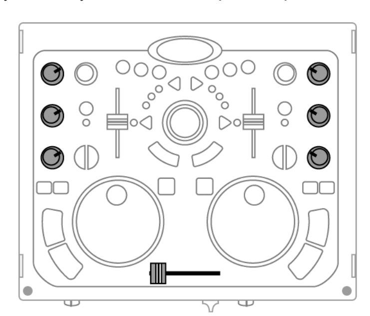
Ejemplo: un archivo MP3 se está reproduciendo en el plato A (el plato de la izquierda). El LED debajo del botón de selección de fuente de audio está activado (fijo), indicando que el plato A

está en modo Computer. Las ruedas Bass, Medium y Treble se han ajustado para lograr la mezcla de sonido perfecta con la pieza que se está reproduciendo. El cross fader está totalmente movido hacia la izquierda, así que la audiencia sólo oirá lo que se está reproduciendo en el plato A.

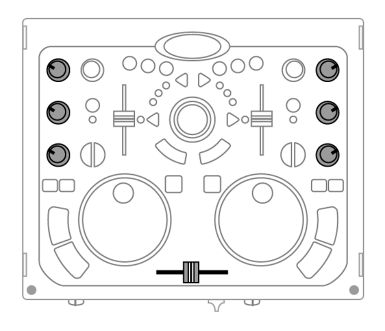
Vamos a asumir que la siguiente pista que quieres reproducir también es un archivo MP3. Mientras se está reproduciendo la pista en el plato A, pon el selector de salida de auriculares que hay en la cara delantera de DJ Console Mk2 en la posición **Deck B** para poder escuchar el plato B (el plato de la derecha) mientras estás preparando la siguiente pista. Pulsa el botón de selección de fuente de audio en el plato B, con lo que el LED se encenderá, indicando que el plato B también está en modo Computer.

Cuando la pieza en el plato A se acerque a su final, empieza a mover el cross fader hacia la derecha en el mismo momento en que empiezas la reproducción en el plato B. Puedes ajustar las ruedas Bass, Medium y Treble para lograr la ganancia perfecta para la pieza que se está reproduciendo en el plato B, si aún no lo has hecho. Naturalmente, hay muchas más formas de cambiar de una pieza a otra: puedes mover lentamente el cross fader, crear efectos de hacia atrás y hacia delante, etc. ¡Sólo utiliza tu imaginación! Una vez que hayas llevado el cross fader completamente hacia la derecha, la audiencia sólo oirá lo que se está reproduciendo en el plato B. En este punto puedes poner el selector de salida de auriculares en la posición **Mix** para oír lo que se está reproduciendo en las salidas 1/2 de los auriculares, o quitar los auriculares y escuchar la música por los altavoces de la sala.

Los siguientes diagramas te proporcionan una idea de cómo se ajustan las ruedas Bass, Medium y Treble y el cross fader para el procedimiento descrito anteriormente.



La pieza A se está reproduciendo en el plato A en la sala. Las ruedas Bass, Medium y Treble del plato A están ajustadas para conseguir la mezcla de sonido perfecta.



Cambia del plato A al plato B (mantén el cross fader en la posición central durante aproximadamente 5 segundos mientras ajustas las ruedas Bass, Medium y Treble en los platos A y B).

Una vez que las ruedas están en sus nuevas posiciones, puedes mover el cross fader del todo al plato B.

La transición entre dos piezas debería ser perfecta gracias a la sincronización de pitch llevada a cabo previamente. Sin embargo, en el caso de que observases una ligera discrepancia, utiliza los botones **Pitch bend - / +**. Estos botones son los equivalentes a cuando el DJ le da un pequeño empujón al vinilo en su plato, o a cuando ralentiza el plato con su mano. El valor de modificación del pitch aumenta a medida que se pulsa el botón **Pitch bend**.

Vamos a asumir que tienes un giradiscos conectado a las entradas 1/2 (para el plato A), y que la siguiente pista que quieres reproducir está en un disco de vinilo estándar en el plato A.

Mientras la pista en el plato B se está reproduciendo, pon el selector de salida de auriculares en la cara delantera de DJ Console Mk2 en la posición **Deck A** para que puedas controlar el plato A (el plato de la izquierda) mientras estás preparando tu siguiente pista. Pulsa el botón de selección de fuente de audio en el plato A para que el LED se apague, indicando que el plato A está en modo Input. Pon la entrada al disco del giradiscos conectado al plato A en el punto donde quieres que empiece a reproducirse la música.

Cuando la pieza en el plato B se acerque a su final, comienza a mover el cross fader a la izquierda en el mismo momento en el que empiezas la reproducción en el giradiscos conectado al plato A. Una vez que el cross fader está movido completamente hacia la izquierda, la audiencia sólo oirá lo que se está reproduciendo en el plato A. Pon el selector de salida de auriculares en la posición **Mix** o quita los auriculares. Ahora que la canción se está reproduciendo, puedes incluso hacer scratch del disco en el giradiscos (siempre que el giradiscos permita hacerlo).

6.10. Utilización del micrófono

¿Tienes algo que anunciar? ¿Una dedicatoria? ¡Habla mientras se está reproduciendo tu música y dirígete a tu público! La función de atenuación te permite ser escuchado reduciendo el volumen ambiente.

- Selecciona un nivel de atenuación utilizando el deslizador (**-3**, **-6** o **-9 dB**) en la pestaña **Principal** del Panel de control.

- Pulsa la rueda de control del volumen del micrófono/botón de talk-over.

*El sonido de la música que sale por los altavoces disminuye y la indicación **On Air** se ilumina en rojo en la interfaz, indicando que tu voz se difundirá por los altavoces en la habitación. Ahora puedes continuar y dirigirte a la audiencia.*

- Una vez que hayas dicho lo que tenías que decir, pulsa una vez más la rueda de control del volumen del micrófono/botón de talk-over.

El indicador On Air se atenúa. El talk-over ya no está activado.

Para conocer más detalles sobre cómo grabar utilizando el micrófono, consulta la sección 6.3. Utilización del panel de control de DJ Console Mk2.

Si se ilumina el indicador Peak cuando estás hablando:

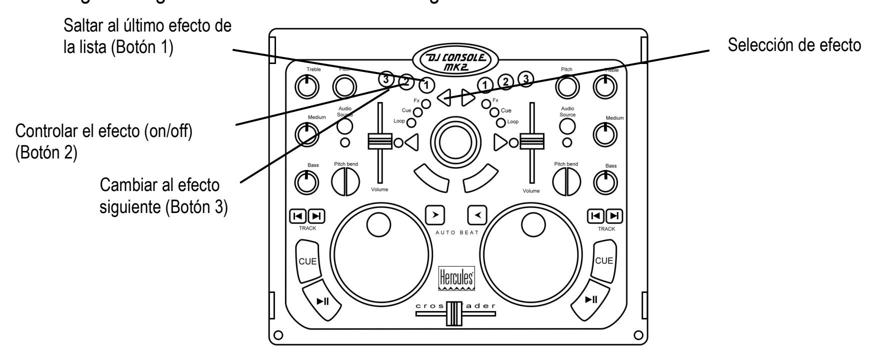
Esto significa que la señal que se está recibiendo es demasiado alta: el sonido del micrófono se saturará a un cierto nivel, con el resultado de la pérdida de información del sonido.

- Ajusta el volumen de entrada utilizando la rueda del micrófono.

6.11. Añadido de efectos en una pieza

Puedes asignar un efecto a la salida maestra, lo que significa que se aplicará a ambos platos.

El diagrama siguiente ilustra las funciones asignadas a los controles en Virtual DJ 3.

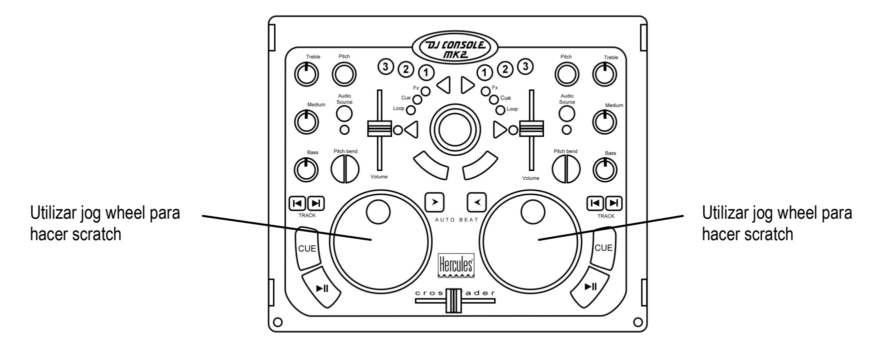


Consulta el manual en PDF de Virtual DJ 3 para más información.

6.12. Scratching

DJ Console Mk2 te permite hacer scratch de tus MP3 y CD de la misma forma que un DJ lo hace con discos de vinilo. Para hacerlo, utiliza los controles de DJ Console Mk2, junto con el cross fader para subir/interrumpir el sonido.

El diagrama siguiente ilustra las funciones asignadas a los controles en Virtual DJ 3.



Hay muchos efectos de scratch:

Baby Scratch
No es necesario utilizar el control de volumen para este scratch básico. Consiste en realizar un scratch hacia delante, seguido inmediatamente por un scrach hacia atrás.

Tear Scratch

El Tear Scratch tampoco utiliza el control de volumen. Como en el Baby Scratch, haces un scratch hacia delante seguido por un scratch hacia atrás, pero este scratch hacia atrás se rompe en dos velocidades distintas: primero debes hacer scratching rápidamente, y después lentamente. Así, los distintos pasos son como sigue: scratch hacia delante, scratch rápido hacia atrás, scratch lento hacia atrás.

Scratch hacia delante

Debes hacer un scratch hacia delante y después rápidamente bajar el volumen hasta su valor mínimo antes de hacer un scratch hacia atrás para volver a la posición inicial y restaurar el volumen. Sólo se oirá el scratch hacia delante.

Scratch hacia atrás

Es el inverso del scratch hacia delante: debes hacer un scratch hacia atrás y después rápidamente bajar el volumen hasta su valor mínimo justo antes de hacer el scratch hacia delante, y después restaurar el volumen.

Pass-Pass

El Pass-Pass no es una técnica de scratch, estrictamente hablando, ya que utiliza tanto el scratch como otros elementos (pitch, cross fader, etc.) para crear nuevas composiciones. Para llevar a cabo esta técnica, debes reproducir la misma pieza en ambos platos, y después queda a tu elección la utilización de las funciones de DJ Console Mk2 para crear nuevas combinaciones rítmicas alternando tus manipulaciones en cada plato. Es necesario un dominio perfecto del cross fader y de las técnicas básicas de scratching, además de un buen sentido del ritmo y estar muy familiarizado con la pieza.

7. COMPATIBILIDAD CON EL ESTÁNDAR MIDI

DJ Console Mk2 puede funcionar como un controlador MIDI: los botones y potenciómetros pueden enviar y recibir señales MIDI que serán interpretadas por el software. En el software que acepte comandos MIDI, debes seleccionar DJ Console Mk2 como el controlador MIDI.

Se pueden enviar 3 tipos de señales: instrucciones sencillas (con estado pulsado o soltado) para los 28 botones y el selector de salida de auriculares, rango de valores (de 0 a 127, dependiendo de la posición) para los 6 potenciómetros Bass/Medium/Treble, los 3 deslizadores y el ministick, y modificadores de velocidad variables (el valor varía según la velocidad de rotación) para los 2 potenciómetros de ajuste de pitch y los 2 jog wheels.

Comandos de entrada MIDI:

Control de DJ Console Mk2	Mensaje MIDI	Tipo de mensaje	Descripción del valor
Pausa/reproducción izquierda	Valor B0 08	Botón - activar salida	7F: Pulsado – 00: Soltado
Punto de entrada izquierdo	Valor B0 09	Botón - activar salida	7F: Pulsado – 00: Soltado
Pista anterior izquierda	Valor B0 0B	Botón - activar salida	7F: Pulsado – 00: Soltado
Pista siguiente izquierda	Valor B0 0C	Botón - activar salida	7F: Pulsado – 00: Soltado
Pitch Bend izquierda "-"	Valor B0 14	Botón - activar salida	7F: Pulsado – 00: Soltado
Pitch Bend izquierda "+"	Valor B0 13	Botón - activar salida	7F: Pulsado – 00: Soltado
Selección AutoBeat izquierdo	Valor B0 0A	Botón - activar salida	7F: Pulsado – 00: Soltado
Botón izquierdo del ratón	Valor B0 1B	Botón - activar salida	7F: Pulsado – 00: Soltado
Tempo maestro izquierdo	Valor B0 16	Botón - activar salida	7F: Pulsado – 00: Soltado
Selección FX izquierdo	Valor B0 07	Botón - activar salida	7F: Pulsado – 00: Soltado
FX "1" izquierdo	Valor B0 0F	Botón - activar salida	7F: Pulsado – 00: Soltado
FX "2" izquierdo	Valor B0 0E	Botón - activar salida	7F: Pulsado – 00: Soltado
FX "3" izquierdo	Valor B0 0D	Botón - activar salida	7F: Pulsado – 00: Soltado
Pausa/reproducción derecha	Valor B0 02	Botón - activar salida	7F: Pulsado – 00: Soltado
Punto de entrada derecho	Valor B0 03	Botón - activar salida	7F: Pulsado – 00: Soltado
Pista anterior derecha	Valor B0 05	Botón - activar salida	7F: Pulsado – 00: Soltado
Pista siguiente derecha	Valor B0 06	Botón - activar salida	7F: Pulsado – 00: Soltado
Pitch Bend derecha "-"	Valor B0 18	Botón - activar salida	7F: Pulsado – 00: Soltado
Pitch Bend derecha "+"	Valor B0 17	Botón - activar salida	7F: Pulsado – 00: Soltado
Selección AutoBeat derecho	Valor B0 04	Botón - activar salida	7F: Pulsado – 00: Soltado
Botón derecho del ratón	Valor B0 1C	Botón - activar salida	7F: Pulsado – 00:Soltado
Tempo maestro derecho	Valor B0 1A	Botón - activar salida	7F: Pulsado – 00: Soltado
Selección FX derecho	Valor B0 01	Botón - activar salida	7F: Pulsado – 00: Soltado
FX "1" derecho	Valor B0 10	Botón - activar salida	7F: Pulsado – 00: Soltado
FX "2" derecho	Valor B0 11	Botón - activar salida	7F: Pulsado – 00: Soltado

FX “3” derecho	Valor B0 12	Botón - activar salida	7F: Pulsado – 00: Soltado
Selección fuente de audio plato izquierdo	Valor B0 1D	Botón - activar salida	7F: Fuente externa – 00: Streaming USB
Selección fuente de audio plato derecho	Valor B0 1E	Botón - activar salida	7F: Fuente externa – 00: Streaming USB
Auriculares plato A	Valor B0 21	Botón - activar salida	7F: Modo seleccionado – 00: Modo no seleccionado
Auriculares plato B	Valor B0 22	Botón - activar salida	7F: Modo seleccionado – 00: Modo no seleccionado
Split auriculares	Valor B0 23	Botón - activar salida	7F: Modo seleccionado – 00: Modo no seleccionado
Mezcla auriculares	Valor B0 24	Botón - activar salida	7F: Modo seleccionado – 00: Modo no seleccionado
Cross Fader	Valor B0 31	Analógico – Coarse (128 valores)	00 > 7F: Todo a la izquierda > Todo a la derecha
Jog Wheel izquierdo	Valor B0 36	Incremental – Coarse	7F > 40: CCW lento>rápido – 01 > 3F: CW lento>rápido
Jog Wheel derecho	Valor B0 37	Incremental – Coarse	7F > 40: CCW lento> rápido – 01 > 3F: CW lento> rápido
Rueda de pitch izquierda	Valor B0 34	Incremental – Coarse	7F > 40: CCW lento> rápido – 01 > 3F: CW lento> rápido
Rueda de pitch derecha	Valor B0 35	Incremental – Coarse	7F > 40: CCW lento> rápido – 01 > 3F: CW lento> rápido
Rueda de bajos izquierda	Valor B0 2E	Analógico – Coarse (128 valores)	00 > 7F: Todo CCW > Todo CW
Rueda de medios izquierda	Valor B0 2F	Analógico – Coarse (128 valores)	00 > 7F: Todo CCW > Todo CW
Rueda de agudos izquierda	Valor B0 30	Analógico – Coarse (128 valores)	00 > 7F: Todo CCW > Todo CW
Rueda de bajos derecha	Valor B0 2B	Analógico – Coarse (128 valores)	00 > 7F: Todo CCW > Todo CW
Rueda de medios derecha	Valor B0 2C	Analógico – Coarse (128 valores)	00 > 7F: Todo CCW > Todo CW
Rueda de agudos derecha	Valor B0 2D	Analógico – Coarse (128 valores)	00 > 7F: Todo CCW > Todo CW
Deslizador de volumen izquierdo	Valor B0 32	Analógico – Coarse (128 valores)	00 > 7F: Todo hacia abajo > Todo hacia arriba
Deslizador de volumen derecho	Valor B0 33	Analógico – Coarse (128 valores)	00 > 7F: Todo hacia abajo > Todo hacia arriba
Ministick eje Y	Valor B0 39	Analógico – Coarse (128 valores)	00 > 7F: Todo hacia arriba > Todo hacia abajo
Ministick eje X	Valor B0 28	Analógico – Coarse (128 valores)	00 > 7F: Todo a la izquierda > Todo a la derecha

Nota: CW = en sentido horario; CCW = en sentido antihorario.

Comandos de salida MIDI:

Control de DJ Console Mk2	Mensaje MIDI	Descripción del valor
Pausa/reproducción izquierda	Valor B0 08	00: Desactivado – 7F: Activado
Pausa/reproducción izquierda intermitente	Valor B0 00	00: Desactivado – 7F: Activado
Punto de entrada izquierdo	Valor B0 09	00: Desactivado – 7F: Activado
AutoBeat izquierdo	Valor B0 0A	00: Desactivado – 7F: Activado
Tempo maestro izquierdo	Valor B0 16	00: Desactivado – 7F: Activado
FX izquierdo	Valor B0 0F	00: Desactivado – 7F: Activado
Punto de entrada izquierdo 123	Valor B0 0E	00: Desactivado – 7F: Activado
Bucle izquierdo	Valor B0 0D	00: Desactivado – 7F: Activado
Selección de plato	Valor B0 7E	00 = Modo Computer plato A + modo Computer plato B 04 = Modo Computer plato A + modo Input plato B 08 = Modo Input plato A + modo Computer plato B 0C = Modo Input plato A + modo Input plato B
Actualizar controles analógicos	Valor B0 7F	00 = No actualizar – 7F = Actualizar
Pausa/reproducción derecha	Valor B0 02	00: Desactivado – 7F: Activado
Pausa/reproducción derecha intermitente	Valor B0 05	00: Desactivado – 7F: Activado
Punto de entrada derecho	Valor B0 03	00: Desactivado – 7F: Activado
AutoBeat derecho	Valor B0 04	00: Desactivado – 7F: Activado
Tempo maestro derecho	Valor B0 1A	00: Desactivado – 7F: Activado
FX derecho	Valor B0 10	00: Desactivado – 7F: Activado
Punto de entrada derecho 123	Valor B0 11	00: Desactivado – 7F: Activado
Bucle derecho	Valor B0 12	00: Desactivado – 7F: Activado

8. PREGUNTAS FRECUENTES

1. **¿Puedo utilizar DJ Console Mk2 con un software de DJ para Mac distinto de Virtual DJ?**
   Sí, hay varias aplicaciones de software de DJ para Mac compatibles con DJ Console Mk2, incluyendo DJ-1800 y MegaSeg, además de aparecer de forma continua más programas que integran compatibilidad. Consulta con los editores de otro software de DJ para saber si su software es compatible con DJ Console Mk2.

2. **¿Puedo utilizar DJ Console Mk2 sin un ordenador?**
   No, DJ Console Mk2 no puede funcionar en absoluto sin estar conectada a un ordenador.

3. **¿Es DJ Console Mk2 un controlador MIDI?**
   Sí, DJ Console Mk2 funciona como controlador MIDI y puede enviar y recibir comandos MIDI. Consulta la sección 7. Compatibilidad con el estándar MIDI.

4. **¿Funcionará DJ Console Mk2 si la conecto a un hub USB?**
   Sí, mientras esté conectado el suministro de corriente del hub USB, ya que DJ Console Mk2 necesita toda la energía de un puerto USB para funcionar adecuadamente. DJ Console Mk2 también funciona sin un suministro de corriente externo cuando se conecta directamente al puerto USB integrado de un PC, o puedes utilizar un adaptador de corriente opcional si estás utilizando un portátil y te preocupa la duración de la energía de las baterías (consulta la sección 3.2. Consumo de energía).

5. **¿Qué son las frecuencias de muestreo de audio de DJ Console Mk2?**
   El muestreo por hardware de DJ Console Mk2 es de 16 bits/44,1KHz en Mac OS.

6. **¿DJ Console Mk2 también es compatible con PC?**
   Sí, DJ Console Mk2 también es compatible con PC (consulta la sección 2. Requisitos del sistema). En el CD-ROM de instalación también se incluyen los controladores y el software para PC.

9. SOPORTE TÉCNICO

Si encuentras un problema con tu producto, visita http://ts.hercules.com y selecciona tu idioma. Desde allí podrás acceder a distintas utilidades (preguntas frecuentes (Frequently Asked Questions, FAQ), las últimas versiones de controladores y software) que pueden ayudarte a resolver tu problema. Si el problema persiste, puedes contactar con el servicio de soporte técnico de los productos de Hercules ("Soporte Técnico"):

Por correo electrónico:
Para utilizar el soporte técnico por correo electrónico, primero debes registrarte online. La información que proporciones ayudará a los agentes a resolver más rápidamente tu problema.
Haz clic en **Registration** en la parte izquierda de la página de Soporte técnico y sigue las instrucciones en pantalla.
Si ya te has registrado, rellena los campos **Username** y **Password** y después haz clic en **Login**.

Por teléfono:

España	**901 988 060** Precio de una llamada telefónica local	Lunes a viernes de 13:00 a 17:00 y de 18:00 a 22:00

9.1. Información de garantía

En todo el mundo, Guillemot Corporation S.A. ("Guillemot") garantiza al consumidor que este producto de Hercules estará libre de defectos materiales y fallos de fabricación por un periodo de dos (2) años a partir de la fecha de compra original. Si el producto pareciera estar defectuoso durante el periodo de garantía, contacte inmediatamente con el Soporte Técnico, que le indicará el procedimiento a seguir. Si el defecto se confirma, el producto debe devolverse a su lugar de compra (o a cualquier otro lugar indicado por el Soporte Técnico).

Dentro del contexto de esta garantía, el producto defectuoso del consumidor será reparado o reemplazado, a elección del Soporte Técnico. En los casos que lo autorice la ley aplicable, toda la responsabilidad de Guillemot y de sus filiales (incluyendo sobre daños indirectos) está limitada a la reparación o sustitución del producto de Hercules. Los derechos legales del consumidor con respecto a la legislación aplicable a la venta de bienes de consumo no se ven afectados por esta garantía.

Esta garantía no se aplicará: (1) si el producto ha sido modificado, abierto, alterado, o ha sufrido daños como resultado de una utilización inapropiada u ofensiva, negligencia, accidente, desgaste normal, o cualquier otra causa no relacionada con un defecto material o fallo de fabricación; (2) en caso de no cumplimiento de las instrucciones proporcionadas por el Soporte Técnico; (3) a software no publicado por Guillemot, o sea, a software que está sujeto a una garantía específica proporcionada por su fabricante.

Declaración de conformidad

NOTICIA DE CONFORMIDAD EN UE: este dispositivo cumple con la Directiva 89/336/CEE del Consejo de 3 de mayo de 1989 sobre la aproximación de las legislaciones de los Estados Miembros relativas a la compatibilidad electromagnética, modificada por la Directiva 93/68/CEE. En un entorno doméstico este producto puede causar interferencias de radio, en cuyo caso puede ser necesario que el usuario tome las medidas adecuadas.
NOTICIA DE CONFORMIDAD EN USA: este dispositivo cumple con los límites para dispositivos de computación de Clase B de acuerdo con la Parte 15 de las reglas FCC.

Copyright

Renuncia

Guillemot Corporation S.A. se reserva el derecho de realizar cambios en las especificaciones en cualquier momento y sin previo aviso. La información proporcionada por este documento se reconoce que es precisa y fiable. Sin embargo, Guillemot Corporation S.A. no asume ninguna responsabilidad por su utilización; ni por infligir las patentes u otros derechos de terceras partes que resulten de su utilización. Este producto está disponible en versión especial para integración en PC o similar. Ciertas funciones detalladas en este manual no están disponibles en dicha versión. En la medida de lo posible, se incluirá un fichero **README.TXT** en el CD-ROM de instalación con las diferencias entre el producto descrito en este manual y el producto en versión especial.

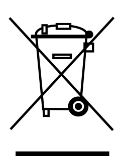
Acuerdo de licencia de software para el usuario final

IMPORTANTE: por favor, lea el Acuerdo cuidadosamente antes de abrir e instalar el Software. Al abrir el embalaje del Software, acepta cumplir los términos de este Acuerdo. El Software incluido en este paquete se licencia, no se vende, y está disponible solamente bajo los términos del presente Acuerdo de licencia. Si no acepta los términos, debe devolver el Software junto con el contenido de la caja, en el plazo de 15 días, al lugar donde lo compró.
El Software de Guillemot Corporation S.A. (a partir de aquí llamado el "Software") es copyright de Guillemot Corporation S.A. Todos los derechos están reservados. El término "Software" se refiere a toda la documentación y material relacionado, incluyendo controladores, programas ejecutables, bibliotecas y archivos de datos. Al comprador se le otorga solamente una licencia de utilización del Software. El licenciatario también acepta los términos y condiciones del presente Acuerdo en lo referente al copyright y a los demás derechos propiedad del Software, documentación y material relacionado de terceras partes incluido en el paquete.
Guillemot Corporation S.A. se reserva el derecho de terminar esta licencia en el caso de que no se cumpla cualquiera de los términos o condiciones expuestos en el presente Acuerdo. Si esto sucediese, todas las copias del Software deberían ser devueltas inmediatamente a Guillemot Corporation S.A.; quedando el comprador responsable de cualquier daño resultante.

Licencia:

1. La licencia se otorga sólo al comprador original. Guillemot Corporation S.A. retiene todos los títulos y propiedad del Software y se reserva todos los derechos no otorgados especialmente. Al licenciatario no le está permitido sublicenciar o arrendar ninguno de los derechos que se le otorgan. La transferencia de la licencia está permitida, siempre que quien transfiere no retenga ninguna parte o copia del Software, y a quien se transfiere acepte los términos y condiciones del presente Acuerdo.
2. El licenciatario sólo puede utilizar el Software en un solo ordenador en cada momento. La parte legible por la máquina del Software puede transferirse a otro ordenador siempre que sea borrada previamente de la primera máquina y no haya posibilidad de que el Software pueda utilizarse en más de una máquina en un momento determinado.
3. El licenciatario reconoce la protección de copyright que pertenece a Guillemot Corporation S.A. La información de copyright no debe eliminarse del Software, ni incluso de cualquier copia, ni de cualquier documentación, escrita o electrónica, que acompañe al Software.
4. Al licenciatario se le otorga el derecho de realizar una copia de seguridad de la parte del Software legible por una máquina con la condición de reproducir todas las informaciones sobre el copyright y propiedad.
5. Excepto cuando el presente Acuerdo lo permita expresamente, el licenciatario tiene estrictamente prohibido entablar, ni permitir que terceras partes entablen, lo siguiente: proporcionar o revelar el Software a terceras partes; proporcionar utilización del Software en una red, múltiples PC, disposiciones multiusuario o de tiempo compartido, cuando los usuarios no sean licenciatarios individuales; realizar alteraciones o copias de cualquier tipo del Software; realizar cualquier intento de desensamblar, descompilar o realizar ingeniería inversa del Software de cualquier forma o manera, o entablar cualquier actividad encaminada a obtener información subyacente no visible para el usuario durante la utilización normal del Software; realizar copias o traducciones del Manual del usuario.

RECOMENDACIÓN DE PROTECCIÓN AMBIENTAL



Al terminar su vida útil, este producto no debe tirarse en un contenedor de basuras estándar, sino que debe dejarse en un punto de recogida de desechos eléctricos y equipamiento electrónico para ser reciclado.
Esto viene confirmado por el símbolo que se encuentra en el producto, manual del usuario o embalaje.
Dependiendo de sus características, los materiales pueden reciclarse. Mediante el reciclaje y otras formas de procesamiento de los desechos eléctricos y el equipamiento electrónico puedes contribuir de forma significativa a ayudar a proteger el medio ambiente.
Contacta con las autoridades locales para más información sobre el punto de recogida más cercano.